

 XBOX 360

KILLER IS DEAD



MANUEL



KADOKAWA
GAMES



GRASSHOPPER
MANUFACTURE





AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Merci d'avoir acheté KILLER IS DEAD. Avant de lancer le jeu, nous vous conseillons de lire attentivement le présent mode d'emploi afin de profiter au mieux de votre jeu.





SOMMAIRE

Prologue.....	4
Commandes.....	6
Démarrage.....	7
Interface.....	8
Menus.....	9
Actions de base.....	10
Style d'exécution.....	11
Armes secondaires.....	12
Capacités et évolution.....	13
Missions.....	14
Récompenses et classements.....	15
Personnages.....	16
Trucs et astuces.....	18
Garantie.....	19
Support Technique.....	19

KILLER IS DEAD

PROLOGUE

Bienvenue dans une ère d'extrême évolution technologique, où les voyages sur la Lune sont devenus une formalité, où les prothèses et implants cybernétiques font partie du quotidien.

Vous y incarnez le dénommé Mondo Zappa, tout juste embauché par une institution gouvernementale secrète baptisée Bryan's Executioner Office. Notre histoire commence par sa première mission... et allez savoir comment elle finira.

Un oiseau bleu en quête de vengeance...

Une victime d'assassinat réclamant justice de l'au-delà...

Un messenger du côté sombre de la Lune...

Un extraterrestre transformé en humain...

Les clients de Bryan's Executioner Office sont loin d'être ordinaires ; leurs cibles, encore moins. Pourtant, à mesure que Mondo décapite méthodiquement les monstrueux individus qu'il est chargé d'exécuter, il devient évident que ces missions étranges et visiblement sans rapport ont toutes un point commun : la Lune.

Flanqué de ses collègues Bryan, Vivienne et Mika, Mondo devra reconstituer le puzzle d'un passé longtemps enfoui et tenter de joindre les deux bouts dans un désert de sang et de carnage...

Dans KILLER IS DEAD, vous incarnez Mondo Zappa, un bourreau maniant de sa main droite un katana japonais et doté d'un bras gauche cybernétique muni d'armes interchangeable. Sa mission : exécuter la lie de l'humanité et d'ailleurs... à condition bien sûr qu'un client s'achète ses services.

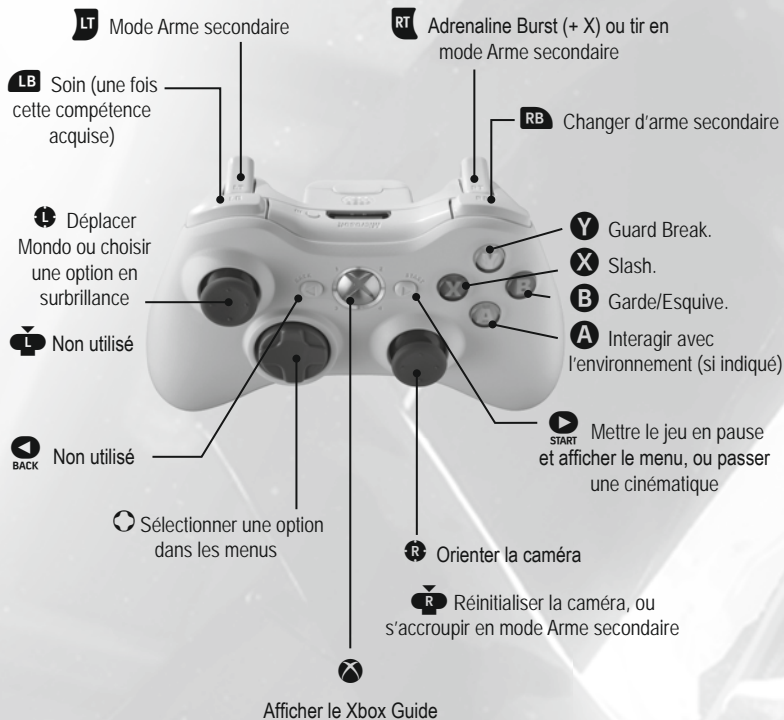
Pour affronter les boss aussi divers qu'uniques du jeu, vous devrez trouver l'arme cybernétique la plus appropriée avant d'asséner le coup de grâce de votre katana.

Triomphez de vos ennemis et séduisez les belles que vous rencontrerez pour recevoir de nouvelles armes et améliorations qui renforceront vos talents de bourreau... y compris des cœurs.



COMMANDES

Xbox 360 CONTROLLER



DÉMARRAGE

Au démarrage du jeu, un écran de titre apparaît.

ÉCRAN DE TITRE

Appuyez sur START pour commencer. Si c'est la première fois que vous jouez à KILLER IS DEAD, choisissez Nouvelle partie. Si vous voulez reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez Continuer.



MENU TITRE

Nouvelle partie	Commencer au début du jeu (épisode 1).
Continuer	Reprendre une partie en cours.
Options	Régler les diverses options du jeu, notamment l'affichage des sous-titres et les paramètres de contrôle de la caméra.
Voix	Choisir un doublage japonais ou anglais.



INTERFACE



SCÈNE D'ACTION

Jauge de santé

Indique votre niveau de santé actuel. Si cette jauge tombe à zéro, c'en est fini de votre mission (et accessoirement, de votre vie).

Jauge de sang

Indique le sang dont dispose Mondo. L'utilisation d'armes secondaires et de l'Adrenaline Burst en consomme.



Compteur de combo

Ce chiffre augmente de 1 à chaque coup de katana qui touche un ennemi et ne retombe à 0 que si vous subissez des dégâts.

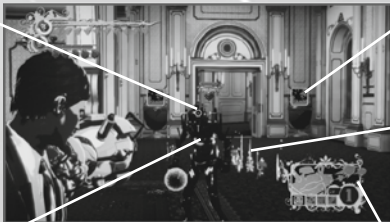
Niveau de combo

Chaque fois que votre combo atteint certains paliers, votre niveau de combo augmente et avec lui, votre puissance.

* Notez que votre niveau de combo se réinitialise après un certain laps de temps, ou lorsque vous vous faites toucher.

Réticule

La mire de votre arme secondaire.



Objets

Seule une arme secondaire peut détruire cet objet.

Capacités

En disparaissant, un ennemi lâche parfois un objet. Plus de détails page 13.

Wires

C'est ainsi que se nomment les ennemis qui s'interposent entre Mondo et sa cible.

Quand vous en frappez un, une jauge de vie apparaît au-dessus de sa tête pour vous indiquer les PV qu'il lui reste.

Arme secondaire

Indique l'arme secondaire dont le bras gauche de Mondo est actuellement équipé. Le chiffre en bas à droite correspond à son niveau.



MENUS

Menu Bureau - Menu Pause

Introduction aux menus Bureau et Pause

Pour parcourir les menus du jeu : **L** ou **R** : choisir une option. **A** : confirmer le choix. **B** : annuler et revenir.

Choix de mission

Cette option vous donne accès à un écran permettant de choisir votre mission suivante, à commencer par les missions principales.

État et amélioration

Pour afficher l'état de Mondo et améliorer ses compétences.

Boutique

Vous trouverez ici divers articles à offrir en cadeau aux belles plus ou moins timides du mode Gigolo.

Astuces K.I.D.

De précieux détails sur les fonctions et la terminologie du jeu.

Options

Ce menu permet de paramétrer le jeu à votre convenance.

Costume

Ce menu vous permet d'enfiler l'un des divers costumes que vous serez peut-être amené à déverrouiller durant le jeu.

Classements K.I.D.

Afficher les classements des joueurs mondiaux.

Reprendre au point de contrôle

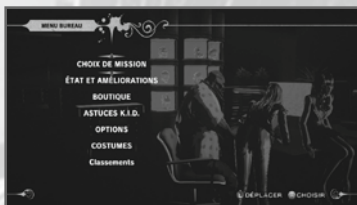
Revenir au dernier point de contrôle (en perdant donc toute votre progression après ce point).

Redémarrer la mission

Revenir au tout début de la mission pour tenter de surpasser votre précédente performance.

Revenir au bureau

Annuler la mission en cours et retourner au menu Bureau.





ACTIONS DE BASE



UTILITÉ DES ACTIONS DE BASE

Les quatre techniques suivantes sont au centre de toutes vos actions dans le jeu.



SLASH

L'attaque de base de Mondo. Quand vous frappez un ennemi, votre jauge de sang se remplit. En améliorant vos compétences, vous pouvez également déverrouiller diverses attaques spéciales.



ARME SECONDAIRE

Utiliser l'arme secondaire qui tient lieu de bras gauche à Mondo. Appuyez sur RB pour changer d'arme et sur la gâchette droite pour tirer. Plus de détails page 12.



GUARD BREAK

Briser la garde adverse d'un coup de poing. En enchaînant les coups, vous pouvez décocher un puissant crochet qui envoie valser l'ennemi.

GARDE/ESQUIVE

Bloquer les attaques ennemies. Associez cette technique à une direction du bouton multidirectionnel pour esquiver une attaque.

Si vous parvenez à trouver le bon timing pour vous mettre en garde juste avant que l'attaque ne vous touche, vous effectuez un Just Guard qui déséquilibre momentanément l'ennemi et l'expose à une contre-attaque.

Garde (Guard)



Just Guard



Esquive (Dodge)





ACTIONS AVANCÉES



STYLE D'EXÉCUTION ACTIONS AVANCÉES

COMBO

Un combo consiste à porter des coups de katana répétés sans vous faire toucher. Arrivé à certains paliers, votre « niveau de combo » augmente, et avec lui votre vitesse d'attaque ainsi que le remplissage de votre jauge de sang. Il est par ailleurs possible d'augmenter le niveau maximum de combo par le biais d'améliorations.



DODGE BURST

Quand Mondo esquive une attaque au dernier moment, il reçoit une décharge d'adrénaline. Si vous parvenez alors à appuyer sur la touche indiquée à l'écran dans le temps imparti, votre vitesse de déplacement et d'attaque sera temporairement démultipliée.



FINAL JUDGMENT

Si votre niveau de combo est au maximum quand vous assénez le coup de grâce à un ennemi, vous déclenchez le Final Judgement. Choisissez alors l'une des touches à l'écran pour exécuter l'adversaire en utilisant la technique correspondante. Chaque technique rapporte une récompense différente :



Touche X: cristal lunaire / **Touche Y:** gemme de santé

Touche A: synapse de Wires / **Touche B:** rose sanguine

ADRENALINE BURST

Appuyez sur **RT** pour déchaîner la puissance de Mondo et passer en mode Adrenaline Burst. Utilisez alors le stick analogique gauche pour choisir un ennemi et appuyez sur la **touche X** pour le trancher en deux.



* Notez que chaque ennemi ainsi divisé nécessite une unité (rose) de sang. En outre, le simple fait d'être en mode Adrenaline Burst draine peu à peu le sang de Mondo.



ACTIONS AVANCÉES

ARME SECONDAIRE

Votre principale source de dégâts secondaires a un petit nom : Musselback !



BULLET SHOOT

L'accessoire dont Mondo est équipé au début du jeu. Cette arme étant alimentée par le sang, elle ne peut pas tirer si Mondo n'en a pas assez dans son corps. Très utile, non seulement pour vaincre les ennemis, mais aussi pour détruire les objets et activer les interrupteurs. Bref, par « très utile », il faut comprendre « indispensable ».



CHARGE CANNON

Maintenez **RT** quelques secondes pour emmagasiner de l'énergie et effectuer un tir plus concentré. La puissance et la portée de tir augmentent proportionnellement à votre niveau.



FREEZE SHOOTER

Les ennemis touchés par cette arme sont temporairement ralentis. Profitez-en !



DRILL

Cette foreuse inflige de lourds dégâts aux ennemis à sa portée, au point de pouvoir venir facilement à bout d'une armure ou d'un bouclier. Certains objets et murs ne peuvent être détruits qu'avec cet accessoire.



ÉTAT & AMÉLIORATION

CAPACITÉS ET ÉVOLUTION DE MONDO

Mettez toutes les chances de votre côté grâce aux divers objets que vous trouverez sur votre chemin !



ÉTAT

Connaître l'état de santé et le niveau de sang de Mondo, ainsi que la quantité de cristaux lunaires et d'argent dont il dispose.

AMÉLIORATION

Acquérir et améliorer les compétences dont Mondo se sert au combat, notamment pour son katana et ses armes secondaires. Remarque : l'amélioration de compétences consomme des cristaux lunaires.

OBJETS

Vous pouvez obtenir des objets en éliminant les ennemis ainsi qu'en explorant l'environnement.



Cristaux lunaires

Le pouvoir de ces pierres rarissimes peut renforcer les êtres de chair comme les machines. Il vous en faut pour améliorer les compétences de Mondo.



Gemmes de santé

Des pierres précieuses bleues composées de cellules de Wires. En les récoltant, Mondo peut augmenter son niveau de vie.



Roses sanguines

Du sang de Wires cristallisé, dont la forme évoque une rose. En les récoltant, Mondo peut augmenter son niveau de sang.



Synapses de Wires

Les tissus cérébraux des Wires. Régénère la santé de Mondo.



Noyaux de Wires

Le cœur des Wires. Régénère le sang de Mondo.



MISSIONS



Les clients qui passent la porte d'apparence anodine qui donne dans les locaux de Bryan's Executioner Office amènent avec eux toutes sortes d'histoires rocambolesques dont l'impact est peut-être plus important qu'on ne le pense.

Chaque mission comporte (certains diront constitue) sa propre récompense.



MISSIONS PRINCIPALES

Il s'agit de vos contrats, que vous décrochez en vous entretenant avec les clients du bureau. Après tout, il faut bien gagner sa croûte !



MISSIONS GIGOLO

Ces missions consistent à faire du gringue à diverses plantureuses créatures que Mondo rencontrera au fil de ses missions. Mais pour qu'elles succombent à vos avances, il vous faudra peut-être faire un tour par la boutique pour leur offrir des cadeaux...



DÉFIS

Ces épreuves vous sont soumises par Scarlett, l'infirmière diplômée en saignées. Si vous parvenez à les réussir, elle prétend vous réserver une « récompense spéciale ».



MISSIONS SECONDAIRES

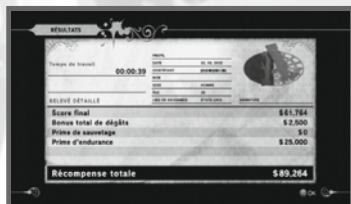
Ces mini-missions sont d'une part plus courtes que les missions principales, mais aussi jouables et rejouables à volonté.



RÉCOMPENSES ET CLASSEMENTS

RÉSULTATS DE JEU

Une introduction aux résultats de mission, succès et classements mondiaux.



RÉSULTATS

Cet écran affiche les récompenses et grades obtenus pour la mission. Tâchez d'atteindre le grade le plus élevé possible, AAA !



SUCCÈS

La liste des succès que vous pouvez obtenir dans le jeu. Attention, certains ne s'acquièrent qu'en faisant chavirer le cœur des belles.

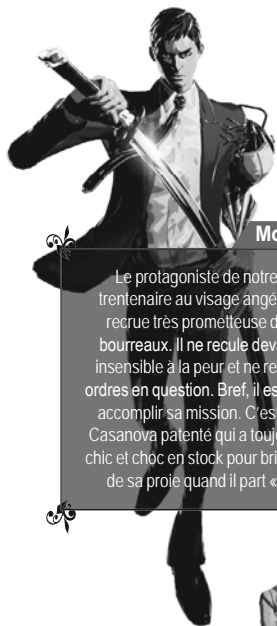


CLASSEMENTS

Faites-vous une place parmi les meilleurs bourreaux au monde ! Votre classement officiel est la somme de vos records de score à chaque mission.

PERSONNAGES

Employés de Bryan's Executioner Office



Mondo Zappa

Le protagoniste de notre histoire. Un trentenaire au visage angélique, nouvelle recrue très prometteuse du bureau des bourreaux. Il ne recule devant rien, paraît insensible à la peur et ne remet jamais ses ordres en question. Bref, il est prêt à tout pour accomplir sa mission. C'est également un Casanova patenté qui a toujours une phrase chic et choc en stock pour briser les défenses de sa proie quand il part « en chasse ».



Vivienne Squall

Gérante de Bryan's Executioner Office. On la trouve plus souvent en coulisses que sous les feux de la rampe, à gérer la paperasse ou transporter Mondo à moto jusqu'à son lieu de travail. Pendant chaque mission, elle maintient en outre un contact radio permanent avec Mondo et lui fournit en direct de précieuses informations. C'est, pourrait-on dire, le cerveau de l'opération.



Mika Takekawa

Bien qu'elle se soit plantée dans les grandes largeurs à l'examen d'embauche de Bryan's Executioner Office, Mika n'en a pas moins réussi à se faire accepter dans la société de par son association avec Mondo. Rigoureusement dépourvue de diplomatie, elle est capable de lancer des phrases joyeuses et insouciantes dans les moments les plus déprimants.



Bryan Roses

Fondateur du bureau qui porte son nom, Bryan est lui aussi bourreau, et vétéran avec ça. Il a connu bien des bains de sang avant de raccrocher. De ce fait, il choisit les missions de ses employés moins en fonction de leur rentabilité que de son ressenti vis-à-vis du client et de son cas. Vivienne ne manque pas de lui reprocher cette désinvolture commerciale, mais il n'en a que faire. Après tout, c'est sa boîte !



PERSONNAGES

Cibles

Damon

Un individu mystérieux, lié de près ou de loin à Bryan's Executioner Office. Une partie de son corps se transforme peu à peu en Wires. Ce n'est donc qu'une question de temps avant qu'il ne perde totalement la raison. Ses yeux commencent déjà à montrer les stigmates de cette sinistre mutation. Quand le processus sera terminé, il n'aura plus rien d'humain...

Victor

Sous ses dehors de musicien momifié, Victor a volé les talents de Jubilee, une cantatrice dont le chant serait capable de prendre le contrôle de l'auditeur en le submergeant d'émotions. Il trône à présent dans sa tour insonorisée en attendant d'utiliser ce talent volé pour libérer la Dark Matter, concentré de rancœur, dans le monde entier.

Giant Head

Comme son nom l'indique, Giant Head est un géant avec une énorme tête. Il mesure approximativement la taille d'un gratte-ciel. Il a tendance à entrer dans des accès de rage incontrôlée provoquant d'énormes dégâts collatéraux, ensuite de quoi il tombe dans les bras de Morphée pour recommencer de plus belle à son réveil. Mais pire encore, votre client affirme que Giant Head aurait volé la Terre tout entière...

TRUCS ET ASTUCES

Vous avez du mal à vous faire à votre travail ? On va arranger ça...

1. Augmenter vos compétences

Plus vous récupérerez de cristaux lunaires, plus vite vous pourrez améliorer vos compétences et donc plus vous mettrez de chances de votre côté pour vos combats à venir.

Vous pouvez augmenter le nombre de cristaux lunaires obtenus en effectuant des combats et en déclenchant le Final Judgement, ou encore en réalisant des esquives parfaites et en passant en Dodge Burst.

2. Ravir la belle

S'il y a un conseil à suivre pour cette partie, c'est de toujours aller voir Scarlett pour relever ses défis. Si vous les réussissez, vous recevrez peut-être des lunettes Gigolo (également appelées lunettes Œil de chat) qui vous faciliteront la tâche dans les missions Gigolo. Gardez-les à portée de main, achetez des cadeaux de qualité à la boutique et toutes les femmes tomberont à coup sûr à vos pieds.

3. Bourreau, fais ton office

Toute utilisation de votre arme secondaire ou de l'Adrenaline Burst consomme du sang. Or si vous vous retrouvez à court, vous ne pourrez pas exécuter votre cible. Gardez toujours un œil sur votre jauge de sang et planifiez vos attaques de façon à en garder pour les moments cruciaux.






**KADOKAWA
GAMES**



**GRASSHOPPER
MANUFACTURE**



Autodesk
GAMEWARE 
Scaleform

BINK

VIDEO

POWERED BY

UNREAL
TECHNOLOGY

©GRASSHOPPER MANUFACTURE INC. Developed by KADOKAWA GAMES / GRASSHOPPER MANUFACTURE.
Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1,
6604 Höfen, Austria. The Scaleform name and the Scaleform logo are registered trademarks of Scaleform
Corporation, in the United States and other countries. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright
©1997 - 2013 by RAD Game Tools, Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal®
Engine, Copyright 1998 - 2013, Epic Games, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are
property of their respective owners. All rights reserved.

E009246MAFRA